

« Математика - это интересно! »



Автор : Бородина Елена Ивановна

Актуальность

внимание

память

**зрительно
пространственное
восприятие**



мышление

**скорость
реакции**

**эмоциональная
сфера**

Цель:

Развитие когнитивных способностей детей посредством обучающих дидактических игры с математическим содержанием.

Задачи:

- Развивать мышление, память, внимание, речевые способности;**
- Закрепить знания об элементарных математических представлениях;**
- Развитие познавательной активности, ориентацию на плоскости;**
- Развитие эмоциональной-волевой сферы, инициативности;**
- Создать условие для повышения самооценки каждого дошкольника.**

Предполагаемый результат:

Повысить уровень интеллектуального и физического развития детей, усвоения определённого круга математических понятий, развития творческого и абстрактного мышления, инициативы, сообразительности.

Приобретения навыков счёта, представлений о размере, форме, величине предметов, об ориентировке в пространстве.

Представленные дидактические игры по математике отвечают требованиям ФГОС ДО, игры разработаны с учетом возрастных особенностей детей 5-7 лет, обеспечивают игровую, познавательную, двигательную активность дошкольников и развивают умение работать в команде.

Дидактические игры включают в себя образовательные области – познавательное развитие; социально – коммуникативное развитие; речевое развитие; физическое развитие.

«Кто близко, а кто далеко?»

Цель: закреплять умение ориентироваться в пространстве с точкой отсчета "от себя", закреплять понятие справа, слева, впереди, сзади и т.д.

закрепить знания порядка расположения чисел в числовом ряду.

Оборудование: игровое поле с цифрам мягкие кубики с кружочками.

Содержание: дети бросают кубик с кружочками, считают кружочки и выстраиваются на игровом поле на разном расстоянии от ведущего в соответствии с цифрой. Ведущий определяет кто из детей стоит ближе к нему, кто дальше.



«Разноцветное путешествие»

Цель: закреплять умение ориентироваться в пространстве, закрепить понятие влево, вправо, вперед, назад, развивать воображение, умение двигаться по плану.

Оборудование: игровое поле, мелкая игрушка, карточка с направлением движения.

Содержание: ребенку предоставляется игровое поле, состоящее из клеток разных цветов. Ребенок берет карточку с планом (направление движения). Педагог дает задание: отправится в путешествие в заданном направлении согласно плана. Если ребенок двигается правильно, то находит игрушку. Где оказался твой герой? Ребенок видит какого цвета клетка поля на которой остановилась его игрушка и в соответствии с цветом придумывает место нахождения его героя. (например- клетка синего цвета может обозначать, что герой прибыл на море, желтого - на песчаном пляже и т.д.).



"Астрономы"

Цель: закреплять умение ориентировать по схеме, ориентироваться на плоскости, закрепить представление о цифрах, развивать логику, умение работать сообща.

Оборудование: игровое поле с цифрами, схемы созвездий, звездочки.

Содержание: педагог рассказывает детям: Сегодня ночью был сильный ветер и с неба пропали почти все звездочки. Луне на небе стало очень грустно одной, и она попросила нас ей помочь. Луна передала мне фотографию неба до того, как пропали звезды и фотографии тех созвездий, которые здесь располагались. Сейчас вам нужно по фотографиям составить созвездия и вернуть их на наше небо. (Ребятам раздаются карточки, на которых схематично при помощи цифр показаны созвездия. Дети должны на игровом поле найти цифры и разложить на них звездочки) Победит команда, которая быстрее составит свое созвездие. В процессе работы детей, педагог рассказывает легенды о тех созвездиях, которые выкладывают дети.



«Корабли»

Цель: развитие пространственных представлений и ориентации у детей старшего дошкольного возраста.

Задачи: формировать умение занимать определенное пространственное положение по заданному условию.

Оборудование: игровое поле состоящие из квадратов разного цвета, геометрические фигуры, карточки с изображением животных.

Содержание: Все дети садятся вдоль одной из сторон игрового поля, на котором лежат геометрические фигуры на одинаковом расстоянии друг от друга. Геометрические фигуры, это «острова» в море, а каждый из детей будет по очереди «кораблём». На каждом острове кто-то живёт (карточка с изображением животного спрятана под фигурой). Ребёнок выбирает к кому он отправится, а воспитатель даёт ориентиры, указав место отправной точки. Добравшись до нужного «острова», ребёнок поднимает фигуру, чтобы убедиться в правильности выполнения задания.

Вариант 1: воспитатель раздает карточки со схемой направления движения. Например, пройди вперёд два квадрата желтого цвета, поверни налево, пройди ещё, поверни направо, и т.д.

Вариант 2: воспитатель даёт ориентир расположения «острова» относительно других. Например, этот «остров» синего цвета, находится слева, а перед ним - желтый «остров».



«Волшебный квадрат»



Цель: развивать память, внимание, быстроту, координацию движений, пространственную ориентировку; закреплять умение практически дифференцировать пространственные отношения в различных заданиях, понимать направление движения.

Оборудование: игровое поле с цифрами, пластмассовые кубики.

Содержание:

- 1. Цветовая ориентировка:** Найди квадрат желтого цвета; найди квадрат такого же цвета как небо; найди квадрат цвета помидора и т.п.
- 2. Счет:** «Посчитай все квадраты; посчитай квадраты второго ряда (первого, третьего); порядковый счет - на каком месте в первом ряду...; цвет - какого цвета квадрат на третьем месте во втором ряду» и т. п.
- 3. Знакомство с понятиями:** «Покажи верхний правый угол, верхний левый угол, нижний левый угол, нижний правый угол, центр, левая сторона, правая сторона, диагональ, верхняя (нижняя) сторона.
- 4. Назови соседа:** «Справа от красного квадрата какая цифра, слева от синего, под желтым, над синем, нижнего красного» и т. п.
- 5. Путешествие:** «Начинаем путешествие с верхнего левого угла. Дальше мы идем на одну клетку прямо, затем на одну клетку направо, на две клетки назад» и т. д. Используется все пространство игрового поля.
- 6. Дойди до игрушки.** Здесь на одну из клеток квадрата ставится игрушка, например, в левый угол. Ребенок должен предложить и осуществить план путешествия по квадрату с целью достать игрушку. Отправная точка маршрута задается взрослым, например, из второго синего квадрата.

«Чудесный мешочек»

Цель: развитие речи, воображения, совершенствования тактильных ощущений, пространственного восприятия, памяти, зрительного представления и экспрессивной речи.

Оборудование: геометрические фигуры игрового пособия, мешочек.

Содержание:

Сложить геометрические фигуры в непрозрачный мешочек. Ребенок опускает руку в мешочек и наощупь пытается определить, какая фигура ему попала. Попросить достать определенную фигуру. Попросить ребенка, чтобы он не называл фигуру, а рассказал о ней. Другие дети должны угадать, о какой фигуре идет речь. Красный мешочек не любит квадраты, синий мешочек не любит круги, а желтый - треугольники.



«Волшебные цепочки»

Цель: развитие наглядно-образного мышления у детей, зрительное внимание, умение ориентироваться на плоскости, закреплять название геометрических фигур

Содержание: Упражнение состоит из задания на воспроизведение геометрического рисунка относительно симметричной оси. Трудность в выполнении часто заключается в неумении ребенка проанализировать образец (левую сторону) и осознать, что вторая его часть должна иметь зеркальное отображение. Помни, что вторая половина должна быть точно такой же, как и первая».

Правила: обратить внимание детей на быстроту и правильность выполнения задания: выполнять прыжки только по квадратам с закрытой цифрой.



«Озеро слез»

Цели: развивать внимание, быстроту, ловкость и координацию движений, логику мышления; учить находить одинаковые геометрические формы, устанавливая между ними равенство.

Оборудование: игровое поле, геометрические фигуры.

Содержание: Кролик показывает детям предмет из сундучка- бутылочку «Выпей меня», с помощью которой Алиса стала большой. Испугавшись, она наплакала целое море слез, в котором оказались все животные. Кролик просит детей спасти всех животных, расселяя их на островки из геометрических фигур.

Детям необходимо быстро добежать до островков из геометрических фигур и разместить на них животных, а затем, быстро встав в круг, сосчитать количество игрушек на островках, сравнить, используя уже знакомые знаки, объясняя свои действия. Ребенок, обозначающий знак, должен изобразить его движением.

Правила: обратить внимание детей на быстроту и правильность выполнения задания: бежать не наталкиваясь друг на друга, расставлять игрушки любым способом, но так, чтобы игрушка не упала. При изображении знаков «<>», «><» детям вставать между нужными островками. Остальным ребятам осуществлять проверку, называть форму островка, прочитывая вслух математическое выражение.



«Мемори тренажер»

Цель: развитие слухового анализатора, зрительного восприятия, синхронизация работы левого и правого полушария, тренировка межполушарных связей.

Оборудование: игровое поле с цифрами, карточки с заданиями изготовленные самостоятельно.

Содержание: Педагог и ребенок располагаются на ковре лицом друг к другу. Перед каждым расположен коврик. Исходное положение обе ноги на определенных цветах игрового поля. Педагог показывает листы с заданиями разного цвета. Задача ребенка выполнить задание, указанное на карточки. (усложняем задачу, увеличивая количество действий). Можно проговаривать названия цвета.



Опыт работы показал, применение данных дидактических игр способствует развитию всех высших психических функций, оказывает влияние на умственное развитие, а также повышает эффективность педагогического процесса.

Данный способ обучения повышают интенсивность интеллектуального развития детей, позволяет лучше осознать окружающий мир, снижают утомляемость дошкольников, а также повышает уровень физической активности.

Развивает коммуникативные способности и умения работать в команде.

